
GRAND SLAM
風の探索者
UPDATE PROGRAM
GRUPPO One

トゥームロック。

人が足を踏み入れたことのない妖精と魔物の土地。

その人を寄せつけない禁忌の土地から一人の探索者が生還した。

“マッド・ランス”。

彼はバックパックに納まりきらない金塊と宝石を持ち帰った。

後に“金のスコール”と歴史家が呼ぶゴールドラッシュの幕開けである。

一攫千金を夢見る男達、その男達の落とす金に群がる女達。

更には人の命ごと金を奪う野賊達がトゥームロックに惹きつけられた。

そして半世紀が流れる。

半世紀の間にトゥームロックの貴金属産出量は激減し、ある者は財を成し、

ある者は夢破れてこの地を去っていった。

それでも尚、未だに金の魅力に取りつかれた者たちはトゥームロックに残り、

自らの技術をわが子へ、そして孫へと受け継がせていた。

金脈は尽きたかに思われたが、

かつての探索者、野賊、貴族の残した（あるいは隠した）宝が

至るところに眠っていたためだ。

探索者が目指すもの。“マッド・ランス”さえ触れることのできなかった宝と名誉。

それらの制覇こそが“グランド・スラム”。

トゥームロックの第三世代の少年少女たちは仲間を募り、先駆者たちの悲願であり、

自分の夢でもある宝の山を求めて旅装束に身を包む。

本プログラムは2000年8月に発売された「風の探索者～GRAND SLAM～」(以下GS)のアップデートプログラムです。
本プログラムによって、2002年8月に発売された「風の探索者～ETERNAL FLAME～」(以下EF)とほぼ同様の仕様でGSをプレイすることができるようになります。
具体的な変更点は以下の通りです。



■アップデートプログラムの変更点

・プレイヤーキャラクターの増加
GSでは12人の探索者候補からパーティを組みましたが、本プログラムによって24人から4人を選ぶことができます。

・隊列の導入
GSでは隊列の概念はありませんでしたが、本プログラムによって隊列を組むことができます。

・キー・カスタマイズ
本プログラムではユーザーの好みに合わせてキー・カスタマイズをすることができます。
またパーティの行動順位の変更、アイコンの選別などもできるようになります。

・スキルによる回避、ダメージ減少
GSでは物理攻撃の回避、ダメージ減少は剣術または射術で、魔法攻撃は錬金術、医療術で、モンスターの特殊攻撃は工作術、計測術で判定していましたが、本プログラムでは、対象スキル以外のスキルに0.8を乗じた値が高い場合は、そのスキルを参照して回避、ダメージ減少を行います。ですからGSと較べて経験値の消費を抑えられる分、突出したスキルのキャラクターを育てることができます。

・軽装戦闘
GSでは剣・棍の使用は剣術、飛び道具の使用は射術スキルで判定していましたが、軽装武器(ダガー、スタッフ、ダーツ)に限っては工作術、計測術で代用することが可能です。ただし専門分野ではありませんので、スキルの上昇に伴いダメージは増加しますが、武器使用時の時間消費は向上させることはできません。

・グラフィックの追加
アイテムグラフィックをEFと同等にし、ささやかながら顔グラフィックが追加されているキャラクターが若干あります。

・蘇生のペナルティ
GSでは(ネクタル以外で)蘇生する際にスキルが必ず低下しましたが、本プログラムではスキルが低下するか否かはランダムで決まります。運が良ければ蘇生によるペナルティは全く受けずに済むかもしれません。

・Energyクラスの変更
GS、EFではEnergyクラスの武器、防具は破損しませんでしたが、本プログラムでは破損します。

・クリティカルとアクシデント
アクシデントの発生率をGSに較べて1／2に減少させました。
また、LVが上昇することでクリティカルは発生しやすくなり、アクシデントは発生しにくくなります。

・BGM
ショップごとのBGM、イベントにおける専用曲など、大幅に追加、リメイクされています。

※GSのセーブデータを本プログラム上で使用することはできません。予めご了承ください。

セットアップ

※インストール時に、2000年8月に発売された「風の探索者～GrandSlam～」(以下 GS)のCD-ROMが必要です。
あらかじめご用意ください。

※GSのCD-ROM入れ替え時にインストーラーが起動した場合は、インストーラーを終了させてください。

「動作環境」

◇OS:日本語Windows98/98SE/Me/2000/XP
◇CPU:Pentium II 300MHz以上推奨
◇MEMORY:32MB以上 64MB以上推奨
◇HDD:空き容量 120MB～500MB以上
(サウンドの音質選択で容量が異なります)
◇グラフィック表示:色:High Color(16ビット)推奨、画面の領域:640×480ピクセル
◇CD-ROMドライブ:インストール時に必要です。

「インストール」

製品CD-ROMをドライブにセットしてください。自動再生でセットアッププログラムが起動します。
自動再生が行われない場合は、マイコンピュータからCD-ROMを開き、SETUP.EXEをダブルクリックしてください。
Windows2000/Xpの場合、アドミニストレーター権限をもつユーザーでインストールして下さい。

「アンインストール」

[マイコンピュータ]→[コントロールパネル]→[アプリケーションの追加と削除] からプログラムを削除してください。
[アプリケーションの追加と削除]に本プログラムが表示されない場合、本プログラムをインストールしたフォルダを削除することでアンインストールが行えます。

●設定/コンフィグについて

「サウンドの再生をする」

ゲーム中のサウンド再生のON/OFFを行います。

「サウンドデバイスの選択」

ご使用のサウンドカードが複数格納されている場合任意のサウンドカードを選択することができます。

「音量/Stereo設定」

ゲーム中のサウンドの再生の音量、ステレオ、モノラルの設定を行います。

「音質設定」

ゲーム中のサウンドの音質を選択します。
◎良い・・・・HDD使用量＋410MB
○普通・・・・HDD使用量＋205MB
△悪い・・・・HDD使用量＋103MB
×最悪・・・・HDD使用量＋52MB

「起動前にサウンドを作成する」

ゲームをプレイする前に全てのサウンドデータを作成します。
プレイが快適に行えます。

「プレイ」

ゲームをプレイします

「OK」

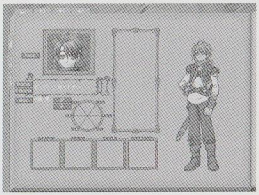
設定を保存して終了します。

「Cancel」

設定をキャンセルして終了します。
※一度プレイを選択するとゲーム開始時にユーティリティプログラムは起動しなくなります。
設定を再設定したい場合は、インストールしたスタートメニュー内の「設定/コンフィグ」を起動して下さい。

キャラクター・メイキング

ゲームを開始すると画面中央に本が置かれています。
この本をクリックしてあなただけの探索を紐解きましょう。



まずは探索日誌の「OPEN THEBOOK」をクリックしてパーティを組みます。

●キャラクターの作成

◇ページの上端に目次があります。

「No.1」～「No.4」
パーティは4人で構成されます。
No.1が主人公となり、物語では主に話しかけられる立場となります。

◇ページの左端に目次があります。

「Make」
キャラクターの容姿、名前、年齢(16～24歳)、性別を変更することができます。
最初はデフォルトで用意されたものが表示されています。
キャラクターメイキングを終了すると、後から変更することはできません。

「Skill」
4人のスキルを割り振ります。
キャラクターメイキング時に40000点の経験値が与えられています。
ゲーム本編でも探索日誌によってスキルの割り振りは行うことができます。

「Start」
キャラクターメイキングを終了し、ゲーム本編を開始します。

●スキル



探索に必要な技術・技能を表したものがスキルです。
スキルには、次の6つの種類があります。
冒険で手に入れた経験値やお金を使って、これらのスキルを上昇させることができます。
スキルは町に戻らないと上昇させることはできません。
スキルは数値で表され、整数部分をスキルレベルと言います。

「剣術」
剣・棍棒などの直接的な武器を使いこなすスキルです。
攻撃に必要なだけではなく、盾での防御やダメージの軽減などにも欠かせません。
そのため、白兵戦を行う者はこのスキルを高めておかないと、強力なモンスターなどとの戦闘で苦労することになるでしょう。

「射術」
弓・ガーランド銃などの間接的な武器を使いこなすスキルです。
射術を使用するには飛び道具の携行が必要となります。
弓・ガーランド銃などは、剣などの武器よりも攻撃に時間がかかってしまいますが、当たれば大きなダメージを与えられます。

「錬金術」
金属の合成、化学変化を利用して任意の魔法を操るスキルです。
四大元素の理に通じ、精霊や魔物との契約を介しての魔法も用います。
錬金術のスキルを高めると、新たな魔法を覚えたり、魔法の成功率や効果も高くなっていきます。

「医療術」
怪我の応急処置、病気の治療を行うスキルです。
医療術は不死の魔物に対しても効果があります。
医療術のスキルを高めると、新しい術を覚えたり、治療の効果などが高くなっていきます。
このスキルが高いメンバーがいないと、冒険や探索は非常に困難になるでしょう。

「計測術」

野外や坑道などでのルートを確保し、思い通りの進行を管理するスキルです。
計測術を高めると、ダンジョンの状況を広範囲で把握できるようになり、隠し扉や隠し通路なども発見しやすくなっていきます。

「工作術」

鍵の解除を行ったり、武器以外の道具をうまく扱うスキルです。
工作術を高めると、扉や宝箱の鍵を解除しやすくなります。
また、道具を使用する時間を短縮できたり、道具の効果が高められます。

スキルは探索を通して得た経験値でアップするか、各ショップで金貨を支払って習得することができます。
スキル、体力の上限は共に30です。

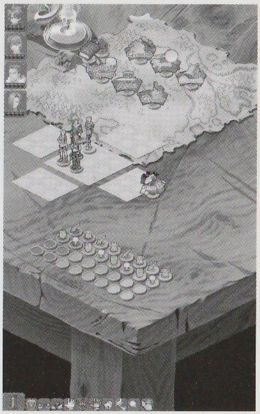
上昇可能なスキルの右に、「－」「＋」のボタンが表示されます。
「＋」のボタンをクリックすると、スキルの上昇に必要な経験値または金額が左上に表示されます。
括弧内の数値は、次に0.1上昇させる場合に必要な経験値または金額です。
「－」ボタンでスキル上昇分の数値を調節できます。
「OK」ボタンをクリックすると経験値または所持金を消費してスキルアップします。

◆スキル割り振りワンポイント

スキルは様々な行動を成功させるために必要ですが、敵やトラップからのダメージを減少したり、回避するためにも必要です。
物理攻撃は剣術、射術を、魔法は錬金術、医療術を、罠・道具は工作術、計測術を参照して回避、ダメージ減少を行います。
ただし、参照するスキルよりも高い（0.8をかけた値が高い）スキルがある場合は、そのスキルで鎧の効果を導き出します。
例えば剣術スキルが10、他のスキルが0のキャラクターの場合、物理攻撃はもちろん魔法や罠の回避、ダメージ減少も剣術（10×0.8＝8ですから8レベルとして）で行われます。
ですからひとつのスキルに突出したエキスパートを育てることができるのです。
1人で何もかも備えるのは大変です。
パーティ4人で長所を伸ばし合い、短所を補って探索を成功に導いてください。

ゲームの基本操作

ゲーム画面は縦に2画面分の大きさがあり、画面上の空いている部分をドラッグして、画面を上下にスクロールさせることができます。



地図の上に並んでいるのが探索日誌、倉庫、トゥームロックのショップの看板です。
クリックすることでそれぞれの操作を行うことができます。

●探索日誌



探索日誌アイコン



「**BACK TO THE GAME**」

探索日誌から抜けてゲーム画面に戻ります。

「**BACK TO THE TITLE**」

ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

「**SAVE**」

CONTINUEデータを保存します。
プレイを続行するか尋ねてきますので、続行する場合は「OK」を、ゲームを終了する場合は「Cancel」を押してください。
ダンジョンの中ではこのCONTINUEデータへのセーブしか行うことはできません。

「**EXIT**」

ゲームを終了します。

「**CONTINUE**」

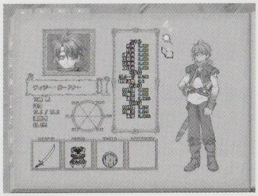
CONTINUEデータを読み込んで、その続きからゲームをスタートします。
読み込んだCONTINUEデータは削除されてしまいます。

「**Status**」



ステータスアイコン

キャラクターのステータス、装備品を確認することができます。



キャラクターの体力や攻撃力、防御能力などを表したものがステータスです。
ステータスにはスキルを上げると上昇するものや、経験値で上昇するもの、状況に応じて変化するものなどがあります。

「**体力**」
キャラクターの体力です。スキルと同様に、経験値を使って上限値を上げることができます。
体力が0になると、そのキャラクターは死亡し、行動不可能になります。
満腹状態(90以上)では一定時間ごとに回復します。
コマンドの「癒し」やアイテムの「聖水」で回復することができます。

「**満腹度**」
食糧を食べることで回復します。(満腹度が100以上の時はそれ以上食糧を食べることはできません)
満腹状態(90以上)にあると一定時間ごとに体力が自動的に回復します。
空腹時(00)は、行動に100%余分に時間がかかります。

「**スキル**」
そのキャラクターが取得しているスキルです。
スキルの上昇に伴い、コマンドをより速く、効果的に行うことができるようになります。

「**攻撃値**」
ダメージ:物理攻撃での攻撃力です。装備とスキルにより変化します。
魔法付加:装備した武器に魔法ダメージが備わっている場合、その効果量が表されます。
銀付加:装備した武器に銀ダメージが備わっている場合、その効果量が表されます。
時間消費:行動の迅速さを示します。装備とスキルにより変化します。

「**防御値**」
対物理:物理攻撃に対する防御力です。装備とスキルにより変化します。
対魔法:魔法に対する防御力です。装備とスキルにより変化します。
負　荷:装備している鎧による行動速度に影響する値です。
負荷が高いほど、行動は鈍くなります。

「**回避値**」
対物理:物理攻撃に対する回避力です。装備とスキルにより変化します。
対魔法:魔法に対する回避力です。装備とスキルにより変化します。
負荷:装備している盾による行動速度に影響する値です。
負荷が高いほど、行動は鈍くなります。

ステータス画面上でも武具やアイコンにカーソルを合わせると情報を見ることができます。

◇ページの上端に目次があります。

「**No.1**」〜「**No.4**」
パーティ4人のステータス画面を切り換えます。

「**Guest**」
ゲストキャラクターがいる場合はそのステータスを見ることができます。

「**Skill**」



スキルアップアイコン

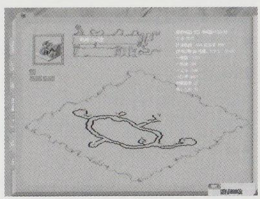
経験値を使ってキャラクターのスキルアップが行えます。
探索中は利用できません。
詳しい操作は前述のキャラクターメイキング>>スキルの項目をご覧ください。

「**Map**」



地図帳アイコン

これまで探索した場所のマップや情報を表示します。



◇ページの上端に目次があります。
探索したダイジョンの数だけ目次は増えていき、その画面に切り替えることができます。

「メモ」



画面右下にメモ用氏があります。
このメモは200枚まで使え、地図帳の好きな場所に配置することができます。
メモに付随しているピンはドラックすることで、好きな場所に差すことができます。
また、ピンはクリックすることで色が変化します。
配置したメモを右クリックすると任意のテキストを書き込むことができます。
あなたの探索の覚え書きに活用してください。

「Monster」



モンスター図鑑アイコン



これまで遭遇したモンスターの能力などを確認できます。

◇ページの上端に目次があります。

「Man」～「Dragon」
遭遇した種族の分だけ目次は増えていき、その画面に切り替えることができます。
この世界には12の種族が存在します。

「Man」
あなたたち探索者や町に住む人間です。
短所、長所は特にありませんが、成長力、順応性は特筆すべき能力でしょう。

「Undead」
死してなお肉体への固執から逃れられないモンスターです。
医療術や銀の武具が効果的でしょう。

「Golem」
魔術師などに擬似的な魂を与えられた人形です。
高度な動きはできませんが、怪力には要注意です。

「Giant」
神話時代から存在する巨人族です。
体力、治癒力ともに驚異的で生半可な攻撃は無意味になるでしょう。

「Beast」
狼や鷲などの野生動物です。
人間よりも相対的な能力は劣りますが、スピードや鋭い牙には手を焼くことになるでしょう。

「Insect」
巨大な虫です。
マヒ性のものや体力を奪う毒を持つものには注意が必要です。

「Ancient」
古から存在する魔力を帯びた生物たちです。
錬金術に長じたものや、一般的な武器が通じないものも存在します。

「Spirit」
妖精たちです。
おおむね人間に対しては友好的ですが、テリトリーを侵すものは例外となるでしょう。

「Kobalos」
元は妖精ながら邪まな生活に堕した妖魔たちです。
手先が器用で武具や罠を用います。

「Inferi」
冥界の住人です。
インフェリーたちは神(アガルタ)を敵視しスペリーと呼び忌み嫌います。

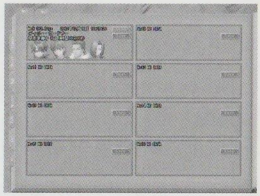
「FeMoon」
月下魔族、月の光に見入られた種族です。
一般的な武器が通じない反面、銀の武器は有効です。

「Dragon」
この世界で最大かつ最強の生き物です。
劣種のドラゴンと言えども迂闊に剣を抜くことは寿命を縮めることになるでしょう。

「File」



ファイルアイコン



セーブ、ロードを行います。探索中はロードのみ利用できます。

「Load」
セーブデータをロードします。

「Save」
現在のパーティの状態をセーブします。
町にいるときだけ行うことができます。

◇ページの上端に目次があります。

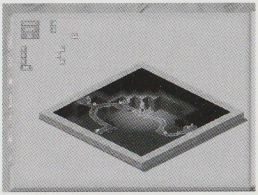
「**No.1**」「**No.2**」
1ページ目と2メージ目を切り換えます。
セーブデータは最大16コまで持つことができます。個々のセーブデータの1段目にはセーブ番号と日付け、2段目には主人公のフルネーム、3段目は探索中のダンジョン名とゲーム内時間が表示されています。
ゲーム内時間はパソコンのスピードに関わらず、行動にかかった時間が加算されていきます。

「**Etc**」



設定アイコン

BGM、SEのボリュームや、マップ表示色の調節が行えます。



「**Sound**」
BGMとSE(効果音)全体の音量を調節します。

「**BGM**」
BGMの音量を調節します。

「**SE**」
SE(効果音)の音量を調節します。

「**R～B**」
ダンジョンで表示される縮小マップの色をR(レッド)、G(グリーン)、B(ブルー)で、任意の色に調節できます。

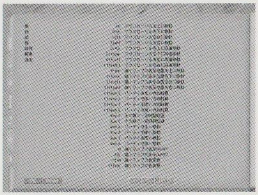
「**ON／OFF**」
縮小マップの表示/非表示を切り換えます。
※マップ表示色はダンジョン内でのみ変更可能です。

「**Key**」



キーカスタムアイコン

キーボードのキーに任意の役割を持たせることができます。



向かって左側にまだキーが割り振られていないコマンドが、右側に割り振られているコマンドが配置されています。
割り振られていないコマンドはクリックすることでデフォルトのキーが割り振られるか、未設定と表示されます。
すでにキーが割り振られているコマンド、もしくは未設定のコマンドをクリックすると、「Add」「Del」ボタンが現れます。
「Add」「Del」ボタンが現れている状態で、キーボードのいずれかのキーを押すと、そのキーが割り振られます。

「**Add**」
そのコマンドをコピーします。
複数のキーを割り振りたいときに使用します。

「**Del**」
そのコマンドを削除します。
削除されたコマンドは向かって左側に配置されます。

「**OK**」
設定したキー割り振りを保存します。

「**Reset**」
キー割り振りを初期状態に戻します。

●倉庫



倉庫アイコン



倉庫はパーティの持ち物を自由に保存できるスペースです。
倉庫にはペンと4つの宝箱が並んでいます。

「**ペン**」
アイテムの名前を変更することができます。
ペンをクリックするとカーソルにペンが付属した状態になり、そのカーソルでアイテムをクリックすると名前変更ダイヤログが表示されますので任意の名前に変更してください。

「**宝箱**」
1つの宝箱には32コのアイテムを収納することができます。
倉庫には4つの宝箱がありますので、合計128コのアイテムが収納できます。

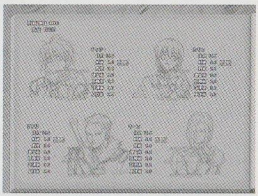
●ショップ

ゲームの舞台トゥームロックには主要なショップが6店あります。
どのショップへも看板をクリックすることで入ることができます。
また店内ではキャラクターをクリックすることで情報や噂話を聞くことができます。
ショップによってはスキルを所持金で上昇させたり、商品の売買、治療などを受けることができます。

「スキルの所持金による上昇」



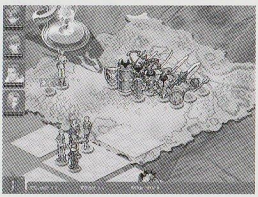
スキルアイコン



探索日誌のSkillは探索で得た経験値で上昇させますが、ショップのSkillは金貨を支払い訓練を積んで上昇させます。
ショップで上昇させられるのは6つのスキルのみで体力は上昇させることはできません。
どのショップでどのスキルが上昇させられるかは後述のリストをご覧ください。

「商品の売買」





ショップで商品の売買ができる場合は、その店が取り扱っている代表的な商品が置かれています。
その商品をクリックすることで商品売買メニューに移行します。

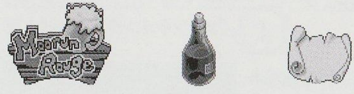
「買う」

商品の値段や詳しい情報はカーソルを合わせると見ることができます。
欲しい商品のピンをクリックすると、パーティーのアイテム欄または装備欄に購入予定アイテムとして「Buy」の付箋がついたアイテムが置かれます。
同時に「OK」のピンも表示されます。
購入予定アイテムをクリックすると、購入予定を取り消します。
「OK」のピンをクリックすると代金を支払い購入します。

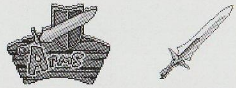
「売る」

売買メニューで自分のアイテムをクリックすると、「Sale」の付箋がつき、売却予定アイテムとなります。
同時に「OK」のピンも表示されます。
売却予定アイテムをクリックすると売却予定を取り消します。
「OK」のピンをクリックすると代価を受け取り売却します。

ショップ・リスト



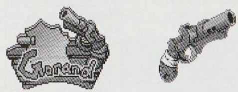
ムーランルージュ	売買（ワイン）	地図斡旋



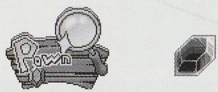
シガーの武器屋	売買（武具）	スキル（剣術）



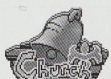
ウィルメルの道具屋	売買（食品・薬品）	スキル（錬金術）



ガーランドの店	売買（銃・火薬）	スキル（射術）



ランギの引取所	売買・鑑定	スキル（計測術・工作術）



バッカスの診療所	癒し・解毒・蘇生	スキル（医療術）

※特定のショップでのみ行えるメニュー

「地図斡旋」
ムーランルージュで地図斡旋オブジェをクリックすると、現在斡旋してもらえるダンジョンのシンボルが現れます。
ダンジョン・シンボルをクリックすると店主イドから説明を聞けますので、その地図に不満がなければYESをクリックしてください。
斡旋してもらえるダンジョンは探索者として経験を積むことによって増えていきます。

「鑑定」
アイテムは未鑑定のままでは、その能力を使いこなすことができません。
アイテムの鑑定はランギの取引所で行っています。
まず商品をクリックし、売買の画面にします。
鑑定したいアイテムをクリックすると、鑑定希望アイテムとして「Judge」の付箋がつきます。
同時に「OK」のピンも表示されます。
鑑定希望アイテムをクリックすると鑑定希望を取り消します。
「OK」のピンをクリックすると料金を支払い鑑定してもらえます。

「癒し」「解毒」「蘇生」
バッカスの診療所では各種の治療を行うことができます。
「癒し」「解毒」はアイコンをクリックすることで、怪我をしているキャラクター、毒などの悪影響を受けているキャラクターを自動的に治療します。
「蘇生」は該当するキャラクターがピックアップされますので、そのキャラクターをクリックすることで蘇生を行います。
ただし、蘇生したキャラクターは何らかの後遺症が残る場合がありますので注意が必要です。

●画面上のステータス

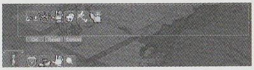
「順番入れ替え」

画面左にパーティメンバーの顔が並んでいます。

バックが青色のキャラクターが現在アクティブ(主導権のある)なキャラクターです。
戦闘中は、このキャラクターの並び通りに行動の順番が回ってきます。
キャラクターが成長するにしたがって、行動順位に不満が生じた場合は、ドラックすることで順番を変更することができます。

顔グラフィックの下に並ぶ2つのバーは簡易的な情報を示しています。
上は満腹度で、満腹状態(90.0以上:一定時間ごとに体力が自動的に回復します)では緑色、それ以下になると黄色で表示されます。
下は行動にかかる時間です。コマンドの実行と同時にカウントダウンされ、バーがなくなると行動を実行します。

「砂時計」
画面下左隅の砂時計はポーズ機能です。
キャラクターの誰かが行動中はゲーム内時間が流れます。
複数のキャラクターに同時に行動させたいような場合、ポーズ中に行動を決定、ポーズを解除すれば時間のロスをなくすことができます。
時間のロスをなくすことは、モンスターが背後から近づくのを防いだり、食糧を節約することに繋がります。

「コマンドの選別」
画面下部にはアクティブなキャラクターのコマンドが並んでいます。


キャラクターが成長するにしたがって、よく使うコマンドや全く使わないコマンド、また使いやすい順番などが生じると思います。
コマンド上で右クリックするとコマンド選別メニューが現れます。
上の枠線の中に不要なコマンドをストックしておくことができます。
コマンドの並び方も任意のものに変更可能です。
ただし、キャラクター1人につき最低1つはコマンドを残しておかなくてはなりません。

「OK」
現状のコマンド編成でよければ、OKボタンで決定します。

「Reset」
コマンドを初期状態に戻します。

「Cancel」
現状のコマンド編成の変更を取りやめます。

「キャラクター情報」
キャラクターにカーソルを合わせると、探索日誌の「Status」の簡易的な情報を参照することができます。



キャラクターをクリックすると、そのキャラクターがアクティブになります。
画面上で右クリックをすると、カーソル位置にアクティブなキャラクターのコマンドが集まってきます。



「パーティの持ち物」
パーティ共通の持ち物としてテーブル上の空いた空間に自由にアイテムを置いておくことができます。
確保できるアイテム数の上限は32コまでです。

「キャラクターの持ち物」
キャラクターはみな、武器・盾・鎧・アクセサリの装備欄と、4つのアイテムを確保しておける専用の持ち物欄を持っています。（キャラクターはブルー、ピンク、グリーン、イエローのプレートに乗っていますが、同じ色のアイテム欄が、そのキャラクター専用の装備・持ち物欄となります）



テーブル上の空いた空間に置かれたアイテムは戦闘中に使用することはできませんが、専用の持ち物欄のアイテムは別です。



「武器」
剣、棍、飛び道具の装備欄です。
武器をクリックして運び、このアイコンをクリックすれば装備完了です。



「盾」
盾の装備欄です。

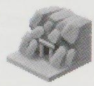


「鎧」
鎧の装備欄です。



「アクセサリ」
アクセサリの装備欄です。

●ダンジョンへ



ダンジョンアイコン

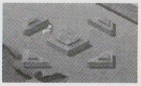


すでにムーランルージュで探索場所を斡旋されている場合は、斡旋先のダンジョンのアイコンが表示されます。
ダンジョンのアイコンをクリックすると探索の始まりです。

ダンジョンでの移動
ダンジョン内での移動方法は3つあります。

・カーソルで進みたい場所をクリックして移動。
（ダンジョンを移動するシンボルはアクティブなキャラクターです）

・ダンジョンマップのすぐ下にあるボタンによる移動。
三角ボタンはまずその方向を向き、そして移動します。四角ボタンはその場で足踏みし、時間を経過させます。



キーカスタムによって割り振られたキーによっての移動。
（初期状態ではテンキーが割り振られています）

・ダンジョンマップ上で右クリックすることによって全体地図が表示されます。



すでに歩いた場所が自動的にマッピングされていますが、この全体地図上の移動したい場所をクリックすることで移動することもできます。
右クリックで通常のダンジョンマップに戻ることができます。

・ダンジョン内のオブジェクト



EXIT
「開ける／触る」コマンドで町へ戻ります。



上階段
「開ける／触る」コマンドで上の階へ移動します。



下階段
「開ける／触る」コマンドで下の階へ移動します。



NEXT
「開ける／触る」コマンドで隣接するフロアへ移動します。



乙女像
ダンジョンの主が配置した乙女像です。「開ける／触る」コマンドで対応している乙女像へ瞬時に移動します。



木製の扉
「開ける／触る」コマンドで開くことができます。また、攻撃することによって破壊することも可能です。



鉄製の扉
「開ける／触る」コマンドで開くことができます。破壊することはできません。



鉄格子
「開ける／触る」コマンドで開くことができます。破壊することはできません。



バリケード
ダンジョンの主が意図的に置いた障害物です。攻撃することによって破壊することが可能です。



宝箱
「開ける／触る」コマンドで開くことができます。また、攻撃することによって開くこともできますが、その場合内容物が破損する可能性があります。



鉄宝箱
開ける／触る」コマンドで開くことができます。破壊することはできません。



鍵
扉や宝箱には鍵のかかっているものもあります。「アンチロック」「解除」コマンドで解除することが可能です。



邪神像
ダンジョンの主が配置した邪神像です。攻撃することによって破壊することができますが、安全の保証はありません。

・戦闘



ダンジョンを移動しているモンスターと隣接すると戦闘画面が表示されます。
画面左に並ぶパーティメンバーの顔の順番通りのコマンドが回ってきます。
1人1人のコマンドを指示し終わると戦闘開始です。



モンスター側もコマンドを入力すると、画面右端には各コマンドの順番カードが表示されます。回復は間に合うのか、先に相手に攻撃することができるのか、この順番カードを見て判断することができます。また、カーソルをキャラクターやモンスターに合わせると、そのキャラクターやモンスターを狙っている対象、順番カードが赤く表示されます。



戦闘はどちらかが全滅するか、ESCを「開ける／触る」コマンドで触れて離脱するまで続きます。

隊列



キャラクターは9×9マスのいずれかに配置され隊列を組みます。
モンスターと接している最前列を前衛、モンスターと接していない2、3列目を後衛を呼びます。
剣や棍などの打撃武器を使用するキャラクターは前衛でないと攻撃することはできません。もちろんモンスターからの反撃を受ける危険性があります。
後衛からはアイテムや魔法の使用、弓やガーランド銃などの飛び道具でモンスターを攻撃することができます。後衛はモンスターからの攻撃にさらされる危険性が低いので、体力や防御に自信のないキャラクターを配置するといいでしょう。



※コマンド選択時にコマンドが届かない相手は暗転表示されます。

・戦闘台の回転
戦闘台のそばにある3つのボタンはモンスター同士が影になって見難い場合や、操作しやすい方向に戦闘台を回転させるために使います。

 時計回りに戦闘台を90度回転させます。

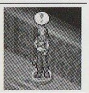
 反時計回りに戦闘台を90度回転させます。

 実際の向きに戦闘台を戻します。

●コマンド

・コマンドはクリックして選択、対象をクリックして実行ます。
（この時、そのコマンドが使用できる対象だけが明るく表示されます）



コマンド名	参照スキル	使用法	解　説
「逃走」 	最高スキル	クリック⇒ESCをクリック/ESCをクリック	戦闘からの離脱します。
「防御」 	剣術・射術	クリック	戦闘中、防御に徹します。回避率・防御力が上昇します。
「隊列」 	最高スキル	クリック⇒移動先をクリック	隊列を変更します。
「拳」 	剣術	クリック⇒対象をクリック	武器を使わずに素手で殴ります。
「剣」 	剣術	クリック⇒対象をクリック	剣での直接攻撃を行います。剣を装備している時に使用可能で、グラフィックは装備しているものに変わります。
「棍」 	剣術	クリック⇒対象をクリック	棍での直接攻撃を行います。棍を装備している時に使用可能で、グラフィックは装備しているものに変わります。
「銃」 	射術	クリック⇒対象をクリック	飛び道具での遠距離攻撃を行います。飛び道具を装備している時に使用可能で、グラフィックは装備しているものに変わります。
「開ける／触る」 	工作術	クリック⇒対象をクリック	宝箱やドアの開閉、アイテムの取得、フロア移動、ダンジョン内での会話など多岐に渡って使用します。
「解除」 	工作術	クリック⇒鍵をクリック	宝箱やドアの鍵を解除します。鍵にカーソルを合わせるとLVが表示されます。自分のスキルと照らし合わせて解除可能か否か判断してください。 
「調査」 	計測術	クリック	隠し通路、隠し扉を探します。ダンジョンを移動中"!"マークが表示されたらキャラクターが異変を感じ取った証拠です。このコマンドを実行しましょう。 
「アンチロック」 	錬金術	クリック⇒対象をクリック	宝箱やドアの鍵を解除します。

コマンド名	参照スキル	使用法	解説
「ロブボール」 	錬金術	クリック⇒ 対象をクリック	1体に火炎弾を放ちます。
「ロブウォール」 	錬金術 LV10～	クリック⇒ 対象をクリック	1列を炎の壁で焼き払います。横に並んだ相手には特に有効でしょう。
「エニグマ」 	錬金術 LV3～	クリック⇒ 対象をクリック	1体に魔法によるダメージを付与します。通常の攻撃の効かない相手に効果的です。
「ガード」 	錬金術 LV3～	クリック⇒ 対象をクリック	1体の防御力を強化します。
「バインド」 	錬金術 LV5～	クリック⇒ 対象をクリック	1体の行動にかかる時間を増加させます。
「???」 	錬金術 LV25～	クリック⇒ 対象をクリック	全ての敵に雷撃を浴びせる最強の攻撃魔法です。その強力さと制御の困難さから封印された魔法です。ある条件を満たすことで使用可能になります。
「癒し」 	医療術	クリック⇒ 対象をクリック	1体の体力を回復します。
「解毒」 	医療術 LV3～	クリック⇒ 対象をクリック	1体の毒、バッドステータスを解除します。
「鎮魂」 	医療術 LV10～	クリック⇒ 対象をクリック	アンデッド1グループを昇天させます。
「洗浄」 	医療術 LV15～	クリック⇒ 対象をクリック	1体のエニグマ、ガードなどの付加効果を無効にします。
「蘇生」 	医療術 LV20～	クリック⇒ 対象をクリック	1体を蘇生させます。蘇生したキャラクターは何らかの後遺症が残る場合があります。

・モンスターの特殊行動・その他

コマンド名	解　説
「空腹」 	1体の満腹度を減少させます。
「毒」 	効果が切れるまで、または解毒で解除されるまで体力を減少させつづけます。
「石化」 	効果が切れるまで、または解毒で解除されるまで体が石化し、一切の行動が取れなくなります。
「凍結」 	効果が切れるまで、または解毒で解除されるまで体が凍りつき、一切の行動が取れなくなります。
「マヒ」 	効果が切れるまで、または解毒で解除されるまで体がマヒ状態になり行動にかかる時間が増加します。
「武器破損」 	装備している武器を破損させます。破損した武器は消滅します。
「防具破損」 	装備している盾、または鎧を破損させます。破損した盾、鎧は消滅します。
「ボイス」 	効果が切れるまで、または解毒で解除されるまで金切り声によって硬直状態になります。
「ノックバック」 	強烈な一撃で相手を弾き、行動に余分な時間がかかるようにします。
「自動回復」 	一定時間ごとに体力を回復します。
「自動消耗」 	一定時間ごとに体力を消耗します。

コマンド名	解　説
「能力複写」 	相手の姿形、能力をそっくりコピーします。
「破裂」 	爆発を起してダメージを残します。ガーランド銃、バングボングなどの武器使用時に暴発として起こる場合もあります。
「スキル低下」 	いずれかのスキルを低下させます。
「体力最大値低下」 	体力の上限を低下させます。
「カマイタチ」 	旋風を巻き起こし、1グループにダメージを与えます。
「スリ(金貨)」 	隙をついて所持金を掠め取ります。
「死」 	痛みを感じる間もなく死を与えます。
「魔法効果」 	魔法ダメージを与えます。魔法付加のある武器を装備すると、このアイコンが画面左に並ぶ顔グラフィック内に表示されます。
「銀効果」 	銀ダメージを与えます。銀製の武器を装備すると、このアイコンが画面左に並ぶ顔グラフィック内に表示されます。

●アイテム

・アイテムの入れ替えはクリックして選択、対象をクリックします。
・置かれているアイテムをテーブル上で移動させる場合はドラッグします。
・食糧や薬、爆薬などのアイテムを使用する場合は右クリックで選択、対象をクリックして実行します。(例外としてジンの秘薬、書物は右クリックするだけで実行します。)
・まとめることのできるアイテムはクリックして選択、同種類のアイテム上でクリックしてまとめます。(アイテムごとにまとめられる上限数が決まっています)
・まとまっているアイテムをダブルクリックすると数量変更スライダーが表示されますので任意の数を入力し分けることができます。



武具のランク

武器、防具には性能、品質に則した8段階のランクがつけられています。

Zero：劣化がひどい最低ランクのものです。
Rag：やや劣るランクですが、充分に使用に耐え得るものです。
Noble：普通のできのものです。
Star：優れたできのものです。効果量がNobleよりも多くなっています。
Wind：普通よりも軽く作られたものです。時間経過、負荷などがNobleより少なくなっています。
Silver：銀でできたものです。武器なら攻撃時に、防具なら被攻撃時に銀効果が発動します。
Energy：魔法の込められたものです。武器なら攻撃時に魔法ダメージが追加され、防具なら魔法ダメージを防ぎやすくなります。
God：魔力の込められたものの中でも特にできのいいものです。まず壊れることはないでしょう。

基本的なアイテム



剣

ダガー、ガッシュ、ブレード、クレイモアと4種類あり、効果が高いほど使用するために時間がかかります。
攻撃力、扱いやすさともにもっともバランスの取れた武器です。



棍

スタッフ、メイス、モーニングスター、バングボングと4種類あり、効果が高いほど使用するために時間がかかります。
攻撃力は高いのですが、やや扱い難い武器です。Silverランクのものは、剣や飛び道具よりも銀効果をより多く発揮します。



飛び道具

ダーツ、セルフボウ、クロスボウ、ガーランド銃と4種類あり、効果が高いほど使用するために時間がかかります。
ダーツ、セルフボウは攻撃力が低い分扱いやすく、残るクロスボウ、ガーランド銃は攻撃力が高い分扱い難い武器ですので、使用するキャラクターの力量の見極めが必要でしょう。
後衛からでも使用することのできるのが一番のメリットです。



鎧

レザーアーマー、リングアーマー、ラメラーアーマー、シルクアーマーと4種類あり、効果が高いほどダメージを軽減することができます。
効果が高まるほど負荷が増え、行動に余分な時間がかかります。



盾

バックラー、カイトシールド、ヒーターシールド、シルクシールドの4種類あり、効果が高いほど攻撃を回避しやすくなります。
効果が高まるほど負荷が増え、行動に余分な時間がかかります。



装飾品

身につけることによってスキルが上昇する、特定の種族のモンスターに強くなるなどの効果が得られます。



食糧

ライム、パン、チーズ、燻製肉、骨つき肉の5種類があります。
満腹度を回復します。
満腹度が100以上の時はそれ以上食糧を食べることはできません。



ワイン
飲むと気分が高揚し、与えるダメージ、受けるダメージともに上昇します。



聖水
「癒し」コマンドと同様、1体の体力を回復します。



解毒剤
「解毒」コマンドと同様、1体の毒、バッドステータスを解除します。



ジンの秘薬
一瞬で町まで帰還します。戦闘中でも使用可能です。



爆薬
1本の爆薬は1列に、3本まとまったものは1グループにダメージを与えます。

※コマンドと同じ効果のある道具は、同等のスキルレベルならばコマンドよりも速く使うことができます。
例えば医療術LV10の「癒し」と工作術LV10の「聖水」では、効果は同じですが、聖水の方が2割も速く体力を回復できるのです。

●エフェクトメッセージ一覧表

Now Enough ……今は間に合っている
Miss ……失敗した
Not Effective ……効果はなかった
Critical!! ……クリティカル
Accident ……アクシデント
Unluckey ……アンラッキー
Nice ……ナイス
Open ……開けた
Close ……閉じた
Trap! ……罠が発動した
Broken! ……壊れた
Require... ……特別なアイテムが必要
Lose ……アイテムが消滅した
Lock ……鍵がかかっている
! ……近くに隠し扉がある（ダンジョン移動中）
None ……隠し通路は見つからなかった
FindOut ……隠し通路を発見した
Escape ……避けた／逃走
ArmsBroken ……武器破損
ArmorBroken ……鎧破損
ShieldBroken ……盾破損

Meal ……満腹度増加
Hunger ……満腹度減少
KnockBack ……ノックバック（行動時間増加）
SkillDown ……スキル減少
MaxLPDown ……最大体力低下

Lost!Golds ……お金をすられた

Formation ……隊列変更
Imitate ……能力複写
Undo ……鍵解除／ステータス解除
Safety ……罠解除
ForceOpen ……宝箱を壊して開けた
Explore ……調査
Return ……ジンの秘薬で町に戻った
Read ……本を読む

Defensive ……防御開始
Guard ……ガード付加
Enigma ……エニグマ付加
Enchant ……武器に魔法効果を付加
Silvery ……銀効果

Drunk ……酒効果
Bind ……バインド効果
Paralysis ……マヒした
Poison ……毒状態
Stone ……石化状態
Freeze ……凍結状態
Voice ……ボイス状態
Dead ……死亡
AutoRecovery ……自動回復付加
AutoExhaust ……自動消耗付加
Can't Undo ……ステータス解除失敗

トゥームロックの人々

●ムーランルージュ●●●●●●●●●●

◆イド・バッカード　男　44歳



宿酒場ムーランルージュの店主。“ハンマー・イド”と呼ばれた探索者時代に稼いだ財宝を元手に宿酒場ムーランルージュを開いた。
右足は探索中に失い義足。主人公たちにとって父親のような存在。

◆フィルプス・バッカード　女　16歳



イドの娘。愛称“フィル”。
ムーランルージュの女給。主人公たちの幼なじみ。
無条件に主人公たちを応援するが、つまらないダジャレが珠に傷。

◆ココット・レマンジック　女　24歳



ムーランルージュの高級娼婦。
主人公たちを心底心配し元気に戻る事だけを祈っている。
気を揉むあまり、時に辛らつな口調になることも。

●シガーの武器屋●●●●●●●●●●



◆シガー・エルジン　男　38歳
12年前にトゥームロックに現れるまでの経歴は不明。
妥協を許さぬ刀匠で、探索者を目指す主人公たちに対しても一切の甘えを許さない。

●ウィルメルの道具屋●●●●●●●●●

◆ウィルメル・ブーケ　女　24歳



道具屋の女主人。
趣味はお菓子作りとボーっとすること。お姉さんぶっているが、主人公たちが探索者になったことに気づいていない。

●ガーランドの店●●●●●●●●●●●

◆ガーランド・サード　男　22歳



愛称“三代目”。ガーランドの三代目。
祖父のファーストからガーランド銃のノウハウを習得中。調子のいい物言いが目立つが、主人公たちのいい兄貴分。

◆ガーランド・ファースト　男　68歳



愛称“頑鉄じいさん”。初代ガーランド。
トゥームロック入植当時に森の妖精から火薬の製法を学ぶ。元探索者で主人公たちのよきアドバイザー。

●ランギ婆の引き取り所●●●●●●●●●●

◆ランギ・レムキ　女　67歳



愛称“ぼったくり屋”。
鑑定眼が秀で探索者の持ちこむ物品を買い取っている。買い取った物品は母国の商人に売却。
探索者だった頃は戦闘から魔法、鍵開けにまで対処できたので“オーケーランギ”(なんでもこいのランギ)と呼ばれていた。

●バッカスの診療所●●●●●●●●●●

◆コルドン・ブルー　男　34歳



愛称“バッカス”。
酒樽のような腹をしていることから、その愛称がある。
他にも“背教者”“赤鼻”“歩く酒樽”とろくな呼び名がない。しょっちゅう酔っているので、治療の腕前は恐ろしく不安。

●探索者

◆ケス・ハイフォン　男　34歳



愛称“トルネード”。
トルネードの愛称は暴れ出すと手に負えないから。
トゥームロックーの剣士。クレイモアを軽々と操る。ドラゴンの鱗で作った鎧・盾、牙から削り出した剣、血で染めた服で身を固めている。

◆パコ・ラバンヌ　男　27歳



自称“華麗なるハンター”、愛称“鏡が友達の男”、“伊達男”。
ガーランド銃の扱いはトゥームロックナンバー1。
優男でナルシスト。自らの腕前に酔いしれる。

◆ジーナ・クレセント　女　17歳



愛称“レディブルーポット”
本人は愛称にレディをつけられるのが気に食わない。
祖父“ブルーポット・バコタ”は著名な錬金術師。
彼から受け継いだ青い壷に薬品を入れて持ち歩く。

◆スタン・ヴァリエ　男　65歳



愛称“モグラ”、“人間コンパス”。
地上にいるよりも、地下に潜ってる方が長い爺さん。
コンパスがなくても方角をピタリと言い当てる。計測術では誰も彼に及ばない。
腰痛がひどいらしく、ことあるごとに愚痴をこぼしている。

◆レンディータ・ジルコン　女　15歳



愛称“ジンクス”。
年頃なのに発育が遅く、よく男の子に間違われるのがコンプレックス。
天性とも言えるすばしっこさで、工作術に秀でる。

◆ジェス・バート・カルチェ　男　22歳



愛称“リュンクス”、“JB”。
瞳がグリーンに澄んでいることから、“全てを見通す者”という意味。
アンデッドに異様な復讐心を抱き、秀でた医療術は人の治療よりもアンデッドの破壊に向けられる。

●クレフティ(野賊)

◆アルシャーク　男　28歳



愛称“シロッコ”。
トゥームロックでは南東の風は海の湿気を孕んでいる。転じて生臭い風から、シロッコ(南東の風)という呼び名がついた。
つまりこの男が現れると血で風が生臭くなるということ。
探索者を襲う野賊の頭目の一人。
残虐性、剣術の腕前は一級。

◆トゥーラ・トーラ　女　23歳



愛称“バンシー”、“ブラッディソーン”。
奇声を発して探索者を襲うことから、バンシーの叫び声になぞらえてこの呼び名がある。
血を見ると見境がなくなり、自分の手下すら巻き込むことからブラッディ・ソーン(血まみれの刺)とも呼ばれる。
野賊の中では珍しい女頭目。

――――――――――――――Gruppo One ホームページ――――――――――――――

http://www.gruppo1.co.jp/

ゲームの情報提供やサポートなどをホームページで行います。
ぜひご覧になってください。

ご連絡やご質問は、下記のメールアドレスへお願いいたします。

gruppo1@din.or.jp

――

風の探索者～GRAND SLAM～ アップデートプログラム・スタッフ

企画・シナリオ＆マニュアル	小川 勝弘
プログラム・ゲームデザイン・BGM	綱島 貴博
キャラクター＆ワールドデザイン	下枝 孝夫
アイテムデザイン	梶谷 幸人
入力補佐	藤井 大介
キャラクタービジュアル	岩崎 美奈子
アートディレクション	宮本 秀樹
プロデュース	富樫 克美

お前らの力量を証明して見せろ。
グランド・スラムに挑戦する器かどうかをな。